DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
BAN-SGW
©創通エージェンシー・サンライズ
SD
ガンダムワールド
ガチャポン戦士
せんし
スクランブルウォーズ
©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN
BANDAI

ディスクカードを書き換えたら シールもきれいにはりかえよう！

1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。

2 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールのSIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。

注意 ディスクカード用シール（SIDE A・SIDE B）以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

CONTENTS（もくじ）

少年は百円玉を握りしめていた。目の前には
美しくも輝く、夢を売ってくれるマシーンが、
少年の百円玉を今や遅しと待っている。百円
玉を所定の穴に押し込み、つ、ついに銀色に
光るハンドルを右に回した――――。ガチャッ！
とどうしたことかいつもなら、赤や青、色と
りどりのカプセルが出るハズなのに……。ハ
ンドルを握っていた手にはいつの間にかコン
トローラーⅡ（もちろんファミコンよ！）が…
…目の前のガチャポンマシーンはいつのまに

か消え……何と夢か幻かＳＤガンダムがＴＶ画面の中でメチャクチャ暴れていたのだった……!!

ジャーン、ついに出ました、全国のオモチャ屋の２頭身ヒーロー、足が短いと言われながらも、君たちの心をつかんで離さない爆笑軍団。その名もスーパーディフォルメ・ガンダム・ワールド(ちょっとなげ〜な)ガチャポン戦士のスクランブル・ウォーズの始まりョ。

まず、ゲームを始める準備をしよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをON。ディスクカードのSIDE Aをセットしてしばらく待つとタイトル画面が現れる。

さてスタートボタンを押すと次のモード画面、ここで次の4つから選択しよう。(✚ボタンで選んでⒶで決定)

WATCH(コンピュータ同志で戦わせる)

1. PLAYER(1人用)

2. PLAYER(2人用)

CONTINUE(セーブしたゲームを行う)

CONTINUE以外はすべてマップ選択画面になります。

○マップノセンタク
君の戦いたい
バトルフィールドを
選べ！

○ショキノヘイリョク
どちらでも
お好きな方を！

○アイテノタイプ
シャーもハマーン
もいるのデス

カプセルカーソルを✚ボタンで動かし、Ⓐボタンで決定。

WATCH

COM
VS
COM

COM VS COM

1 PLAYER
VS
COM

COMのみ

1 PLAYER
VS
2PLAYER

1は青カプセル
2は赤カプセル

さあいよいよゲームが始まる……。

SAVE セーブ

毎度おなじみのセーブ機能ですが、ナント、WATCH、1PLAYER、2PLAYER、3つのモードともSAVEが可能!!

ゲームの途中でセレクトボタンを押すとインフォメーションボードでⒶ OK ⒷEXIT かを聞いて来たら OK を選んでⒶボタンを押せば" NOW SAVING…"が出てセーブされるのだ。
セーブは現時点での状態そのままで保存され、後日続きを楽しめちゃうのだ。
※セーブは1データだけで、新しいゲームをセーブすると前のデータは消えてしまいます。
※WATCHモードと1PLAYERのときはセレクトボタンを画面が変わるまで押し続けてください。

スーパーリアルシミュレーションゲームだ!!

タダのTVゲームだと思っている君、キミ!! いくらMSが足の短かいディフォルメだからってバカにしてちゃイケナイョ。シミュレーションゲーム(本格的な戦術ゲーム)を知っている人ならわかると思うけど、チョット頭を使わないと勝てないんだ、ただ単に1対1で戦闘するだけじゃなくて、将棋のように複数のちがった性質・強さを持つMSを動かしコロニーや都市を占領しつつ資金をかせいで首都でMSを新しく生産したりと様々な条件を有効に使わないと勝てないんだ。敵側の首都を占領するまでこの頭脳戦が続けられるゾ。(ウンッ、ムヅカシイ!!)

シミュレーションゲームをする前に…。次の言葉の意味を覚えといてね。

■フェイズ　PHASE

これはね、自分の番のことを言うんだ。ゲーム中は、1回のフェイズで3つの操作ができるョ。

■ターン　TURN

自分のフェイズと相手のフェイズを1回づつ行なうと1つの単位が終了。この単位をターン(TURN)と言う。ユニットの生産時間はこのターン数であらわしてるのだ。

■スクウェア　SQUARE

マップ画面の四角の枠1つ1つを言う

■ユニット

MS・MA・戦艦それぞれをユニット呼ぶのョ。

■クリック

ユニットを移動したり生産工場を稼動させるためのカーソルを合わせ、操作できるようにすることを言うの!!

インフォメーショ

○クリック中のユニットの移動力残量

○マップの全体図

○マップ上の現在位置

○エネルギー量
：MAX/残量

○現在、首都の「ガチャポン」マシンで生産中のユニット
完成すると白黒が、青や赤に変わり、音と点滅で知らせる。

ン画面ダョ〜ン。

○首都をクリックすると生産指令画面が出現

○現在、保有するユニット数。

CT(CAPITAL)
収入の総額、これがMSの生産資金となる。

コントローラー基本操作

Ⅰ　Ⅱ　✚ボタン　ユニットを動かす、カーソル操作

START　ゲーム開始、バトルモード開始

SELECT
セーブ

Ⓑボタン
武器2又は変形、クリックのキャンセル

Ⓐボタン
武器1、クリック

※パス以外のセーブ、モード選択、バトルモードスタート等は
コントローラーⅠ側で行います。

マップモードでの戦いは頭を使うのョ！

写真がマップモードの画面だけど………
戦闘を始める前に基本操作をおぼえてネ！

MS等を移動させるには…。

①マップカーソルを、
MS上に重ねⒶボタン

②✚ボタンで移動、
Ⓐボタンで決定、

（白く変わる＝クリック中）

Ⓔマークが表示

戦艦の移動は…

①マップカーソルを戦
艦上に重ねⒶボタン

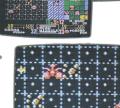
②“MOVE”を✚ボタン
で選択しⒶボタン

（白く変わる＝クリック中）

③✚ボタンで移動、
Ⓐボタンで決定
Ⓔマークが表示

戦艦はマップ上で攻撃ができる!!

①移動の②で"FIRE"を選び
Ⓐボタン
②"MISSILE" or "BEAM"を
選びⒶボタン
③照準∴を✚ボタンで敵駒に
合わせⒶで発射!
命中したり、ハズレたり、
ユニークなSDらしい画面
表示があるョ

射程距離は4スクウェア以内。
ミサイルはダメージが大きく
命中率が低い
ビームはダメージが少ないが
命中率が高い

以上の操作は最後のⒶボタン(移動ならⒺ表示、攻撃なら発射)を押す以前ならⒷボタンでキャンセルが可能なんだ。

○パスもできるゾ

Ⓑボタンを押しながらⒶボタンを押すと、インフォメーション画面にA…OK　B…EXIT　と聞いてくるからパスするならⒶボタンを押そう。
ターン数をかせいだり、ユニットを必要以上に動かしたくない時に使うのだ。

マップにはイッパイ種類があるのダーッ

マップ上で区切られた枠をスクウェアと言うんだけど、そのスクウェアの地形によってMSの必要な移動量がちがうョ。各々の地形の移動量が移動するたびに減っていくゾ。また、占領するとCT（資金）が手に入る所、バトルモード時での特徴の違いなどよく覚えよう!!

地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴	地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴
	宇宙 SPACE	1	障害物はないが、慣性が働く		サイド SPACECOLONY	1	宇宙での資金源＆ユニットのエネルギー補給地。
	アステロイド ASTEROID	3	障害物もあり、慣性もある。守備的地形		都市 CITY	1	地上での資金源＆ユニットのエネルギー補給地。
	大気圏 ATMOSPHERE	各MS 全移動力	下に引力が働く。一番下まで落ちるとダメージを受ける。		火山 VOLCANO	移動不可	唯一、進入不可能な地形。
	森林 FOREST	2	地上での基本的な障害物戦。		砂漠 DESERT	3	平地と同じだが移動コストが高い。
	平野 PLAIN	1	障害物はなく自由に動ける。		首都 CAPITAL	3	唯一ユニットの生産ができる場所。ここが陥落するとゲーム終了。
	海 SEA	水中用 3(1)	水中用MSに有利上向きに浮力が働く。				

スゲー！MSを自分で生産しちゃうんだ。

生産指令

自分のフェイズになったら、自分のエリアの首都をクリックしよう。（クリックはⒶボタンね）そうすると青だと赤側のインフオメーション画面に、赤だと青側に生産指令が表示されるんだ。そしたら、✚ボタンの↕でユニットを選択してⒶボタンで生産開始だ!!

※各ユニットの総数は最大32。
　赤軍32、青軍32　計64まで生産可能。

ユニットにエネルギーを補給セヨ！

エネルギーは都市やコロニーで1ターン待てば補給される。しかし、バトルモードによる、防衛戦勝利なら一度外へ出て、戻って1ターン、侵攻勝利ならもう1ターン待つコト。ただし、首都では補給できないし、自軍の首都へはユニットは入れないヨ。

ユニットの名称

PC　(PRODUCTION COST)生産費用

EN　(ENERGY)エネルギー量

TN　生産に必要なターン数

MV　1フェイズの最大移動量

バトルモード

2頭身ヒーローが短い足で縦横無尽に駆け回る。

リアルタイム、シューティング!!

マップモードで敵のいるスクウェア侵入

Ⓐボタンを押すとバトルモードへ。

ロードが終ったらスタートボタンでバトル開始だ

マップモードではいろんな地形があったよネ、バトルモードだって同じさ。マップが宇宙ならバトルも宇宙、(隕石が飛んでくるゾ)、海なら水中に背景が変わるョ。

さあ、ハッケヨイ、ガチャポン!!

制限時間60秒1本勝負

ユニットによって使用出来る武器がちがうから、ページのデータ表を見て研究しようネ！。

○エネルギーが0になった方が負け!!

60秒の制限時間があるから、勝てそうにもない相手なら逃げ回るのも手か？

時間切れ〜〜の場合は、エネルギーの残りが少ないユニットがそのチームの進行方向とは逆に一定距離もどされます。自軍側のマップ最後端部など(壁ぎわ)で、自分のユニットのエネルギーが少ない状態でバトルが時間切れになると、マップ画面上で自軍のユニットが爆発！負けになる場合があるゾ。

ゲームをスムーズに行なうコツ

○移動量の注意

移動量は次のように減りますからきをつけてね！

進み方をまちがえたら、Ⓑボタンで元にもどすといいョ。

○1フェイズは3回まで

1回のフェイズで3回まで操作できるけど、同じユニットは2度以上動かせないよ。都市で生産指令も1回、戦艦の攻撃も1回動かしたことになるからね。

TURNは999回が最高で、勝負がつかないとどうなるかって?、それは君、自分の目で確かめてョ!!

きょうふのMS・戦艦・MAなど全でーた

生産費用　PC　　生産ターン数　TN
MAXエネルギー(最大値)EN　マップモード移動力　MV
武器Ⓐボタン用…Ⓐ　　武器Ⓑボタン用…Ⓑ

お笑い戦士一覧表

ZAKU　ザク
PC………100
TN………1
EN………48
MV………6
Ⓐマシンガン
Ⓑヒートホーク

ご存知、ジオン軍の〝バカの一つ覚え〟ザクれ〜す。生産コストは激安、日本、いや宇宙イチ。モチロン強くないので〈首都〉附近の都市占領に使いすてはイカガ?!

GOUF　グフ
PC………200
TN………1
EN………48
MV………6
Ⓐマシンガン
Ⓑヒートロッド

ザクのパワーUP版のMSネ！すこしは強そうになったでショ。なんたってヒートロッドが武器だもんね。障害物を利用して中距離アタック!! だけど運動不足で、スピードがないのが残念ヨ。

DOM　ドム
PC………500
TN………1
EN………48
MV………8
Ⓐジャイアント
　バズーカ
Ⓑヒートサーベル

俺はな〜地上戦が得いなんだヨ。ザクやグフなんてメじゃないぜ！バズーカだって弾のスピードは遅いけど、あたりゃあ、爆風でだってダメージを与えられるゾ。なるべく障害物のある場所でケンカしよ〜ぜ!!

Z'GOK　ズゴック

PC………800
TN……　1
EN………48
MV………8
Ⓐビーム砲

ジオンのトビ魚とはボクのコト。特技は水陸両用。特に水中での攻撃力と機動力はバツグン!! ボクの欠点は防御不足と宇宙での能力が低いことなの。でも量産型では、ピカイチの出来ね。

ZOGG　ゾック

PC………1000
TN………2
EM………72
MV………6
Ⓐビーム砲

オイ！ズゴック、いい気になるなよ、水中じゃ俺の方が強えーぜ！量産は出来ねーがヨ、守備力もハイレベル。だがよ、陸上と宇宙じゃ機動力が低いんだ、ワリイーけど攻撃を受けないようにしてくれなー。

GELGOOG　ゲルググ

PC………1000
TN………1
EN………64
MV………9
Ⓐビームライフル
Ⓑビームナギナタ

量産型の中では、高性能でコストパフォーマンスに優れているのが私。両刃形のビームサーベルは強力です、ハイッ。攻撃隊の切りこみ隊長にピッタシの伊達男。

RICK DIAS　リックディアス

PC………1,500
TN………1
EN………64
MV………10
Ⓐクレーバズーカ
Ⓑビームサーベル

MSの秀才がこのボクね。量産型では攻守ともに№1のバランスの良さを誇ってます。クレーバズーカはドムくんのより強力。中盤の障害物戦では主力になります。ガンバリます。

GUNDAM　ガンダム

PC………1,500
TN………1
EN………64
MV………10
Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

出た主人公メカ"白いMS"。私がガンダムです。そのオールマイティーな戦闘能力でどんな場所でもプライドで戦う。絶対、お買得です。「ガンダム、いっきまーす」

GA-ZOWMN ガ・ゾウム

PC………1,800
TN………1
EN………64
MV………10
Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

ちょっと体型はゴツイが、機動力は高いゼ。影の実力者とは俺のことョ。ビームサーベルの威力は量産型では最強だゾー。どちらかといえば防衛戦向きだ。

ELMETH エルメス ララァ専用MA

PC………1,800
TN………2
EN………72
MV………12
Ⓐビット

ワタシはMSじゃなくてMAなの。NEWタイプが使う、サイコミュでビットを操るビーム攻撃は宇宙などで圧倒的に強いワ。でもはずかしがり屋なので接近戦に弱いのヨ。

BOUND-DOG バウンドドック

PC………2,500
TN………1
EN………72
MV………12
Ⓐビームライフル
Ⓑ変形

変形はアンタだけじゃないョ、アッシマーさん、パワーだって同じ攻撃力だって負けないし、それに量産型だもん。でも安売りしないから、ちょっと高めの生産コストよ〜。

ASSHIMAR アッシマー

PC………2,000
TN………2
EN………72
MV………12
Ⓐビームライフル
Ⓑ変形

なんと俺様は変形しちゃうんだゾ。そして強力なビームでビシバシッ敵をやっつける。変形するとスピードUP、MS状態なら正確な攻撃が可能。移動力もピカイチだゼ。

ZIONG ジオング

PC………3,200
TN………2
EN………80
MV………10
Ⓐ有線ハンドビーム

ジオン最強と言われたこの私、エルメスと同様にサイコミュ搭載でハンドビーム砲を操つり、宇宙空間戦が大得い、エルメスより数倍強力なの、エライでしょう。ヤッパリ、お値段高め！

MESSALA　メッサーラ

PC………4,000
TN………2
EN………80
MV………11
Ⓐ拡散ビーム砲

俺ならZガンダムとだって対等にやれるぜ。なんたって拡散ビーム砲は強えーよな。俺は宇宙生れだから空間戦の方が得いだが、まあ攻撃隊の隊長として使ってくれ！

Z-GUNDAM　ゼータガンダム

PC………4,000
TN………2
EN………80
MV………11
Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

もちろん主人公メカね、だから戦闘はオールマイティにこなす。GUNDAMより数段強力なビームと機動力はあるけど、ただ…、タダ…ただじゃない、値段が高〜い。

100SHIKI　百式

PC………3,500
TN………2
EN………80
MV………10
Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

なんで私だけ日本語の名前なの？なんでガンダムチームに入れたの？……まあ、いいか。機動力とビームのパワーでZガンダムより強いんだ。広いバトルフィールドでの中盤戦にBEST!!

QUBELEY　キュベレイ

PC………4,200
TN………3
EN………80
MV………12
Ⓐファンネル
Ⓑビームサーベル

私は、エルメス、ジオングの仲間です。でもビームサーベルも使えるからエラインです。動きもしなやか、口に広がるジューシーな香り、マッタリ感、あと味よい、ファンネル攻撃は、最高よ!!

HAMMA·HAMMA ハンマハンマ

PC………4,500
TN………3
EN………88
MV………12
Ⓐ有線ハンドビーム
Ⓑビームサーベル

サイコミュじゃないけどハンドビームは強力、ビームサーベルもZZガンダムと同等の威力という、ハンマじゃない奴、やっぱり、製産時間長め、お値段、高級品並ね。

ZZ-GUNDAM ダブルゼータガンダム

PC………5,500
TN………3
EN………96
MV………12
Ⓐビームライフル
Ⓑビームサーベル

よー大統領!!、遂に真打ちの登場。究極のガンダム、とヨイショしちゃうぐらい強い。だけど、高い。たよれるMSを、ぐ～ッとガマンして造る?orアキラメる?でも、ノドから手が……!!

PSYCO GUNDAM サイコガンダム

PC………6,500
TN………3
EN………96
MV………10
Ⓐ拡散メガ粒子砲

どーせ俺はガンダムチームに入れてもらえなかったし、造るのに時間もお金もかかるよーダ。だがヨ、重くてノロイけど、拡散メガ粒子砲は泣く子がもっと泣いちゃうぜ。スゲー威力なんだヨ向う所敵なしだ!!

WHITE BASE ホワイトベース

PC………8,000
TN………4
EN………96
MV………12
Ⓐ追尾ミサイル

マップモードでも攻撃できるのだ。それに地形の制約を受けず移動量は1つずつ、大気圏は別だけどね。コロニーや都市の占領には使えない。ただ追尾ミサイルは当たればスゴイ威力。大事にしようね、高いから。

MUSHA-GUNDAM　武者ガンダム
PC
TN
EN
MV
Ⓐ
Ⓑ

何者かはすべて謎につつまれている。SDの中でも最近人気が赤丸急上昇の強い奴だ。「ど～この誰だか知らないけれど、やっぱり何だかわからない」。はたして武者ガンダムはいずこへ……。

よけいなお世話のアイテムさん！(バトルモードでおじゃましま～す)

アイテム	効　果
短縮時間	●戦闘タイムが10秒減少します。
チカラドリンク	●MSのエネルギーが5pt UPします。但し、ENMAX＞＝ENの制限よりMSのENMAXより多くはなりません。
激走足袋	●約10秒間、戦闘モードでの移動スピードがUP。だけど、スピードのもともと速いMSには効果がない。
金縛りのお札	●取った方の動きが5秒間STOPしてしまう呪いのお札。

ゲーム終了、ラストのエンディングは楽しみネ!!

エンディングの時、スコアが表示されちゃうぞ。最終ターン数、両軍のユニット総数、占領した都市やコロニーの数など、終了データもバッチリ!!君の実力がわかるね。

ブライトさんの1ポイント シミュレーション
「マイ・ネーム・イズ・ブライト」
「ディス・イズ・ア・SD!!」

●各マップの特徴をヨ〜ク考えよう。水中が多いもの、惑星がカットンでる奴、宇宙ばっかしとか、生産するユニットもそれに合わせた方がイイゼ。
●各マップにはそれぞれ、出場可能、または、生産可能なユニットが制限されてるゾ。生産できないからって、ワメくなヨ。
●まあ〜、その、波状攻撃が初心者の君には基本だね。安いザクなんかで少しづつ敵をくずしていこう!!
●やっぱり、カネや、金、かね、おぜぜ、これがなきゃ生産できまへん。金のなる木の都市やコロニーはしっかり防衛しよう。
●君の性格を戦いにいかそう、ポリシーを持つこと!!
たとえば………
①じっとガマンの子タイプ
「ほ〜らよく、ちょ金箱にがっぽりためてるあの子。」
高性能な、高〜いユニットばかりつくって、ビシッ、バシッ、ザクなんかをやっつけよう。相手が勝手につぶれるまで待つことです。
②きりぎりすのムダ使いタイプ
「ちょっとためると、すぐにくだらない物を買う君!お母さんにおこられてる君だよ、キミ!!」
安い、ザクやグフをザックザク生産して、物量作戦で攻める、相手に反撃のゆとりを与えないことね!!

「イイデスカ?、ワッカリマシタカ?」
「デワ、ハバ・ナイス・ディー」
♬ジャンジャン♬

これだけは覚えておいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

ディスクカードは大切に取り扱おう

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。

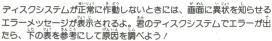
●ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光のあたる場所にも置かないで欲しい。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力があるので、近づけないようにしよう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておいてね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池の新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

発売元
株式会社バンダイ
玩具部（E/L）
東京都台東区駒形2－5－4 〒111

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）
このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（東　京）	東京都台東区蔵前3-1-12	〒111	☎03-865-9990
（大　阪）	大阪市東区内久宝寺町4-51	〒540	☎06-942-0371
（名古屋）	名古屋市昭和区御器所3-2-5	〒466	☎052-872-0371
	電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時		

おことわり
ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧んになるか、03-865-9999・9996でお聞きください。

SD
ガンダムワールド
ガチャポン戦士
スクランブルウォーズ